

Концепт игры в романе А. Переса-Реверте «Клуб Дюма, или Тень Ришелье»

Роман «Клуб Дюма, или Тень Ришелье» Артуро Переса-Реверте был опубликован в детективной серии «Лекарство от скуки». Но, по сути, это образец классического постмодернистского романа, использующего форму «низкого» жанра. Понимание романа предполагает способность читателя ориентироваться в широком интертекстуальном пространстве. Книга Переса-Реверте содержит многочисленные отсылки к другим книгам: эпиграфы к главам, цитаты и просто упоминания. Кроме того, поскольку все герои связаны с миром литературы — это или издатели, или библиофилы, или литературные критики, — то они активно используют цитирование в качестве своеобразного пароля.

Корсо, главный герой, должен выявить подлинность черновика главы «Анжуйское вино» из романа А. Дюма «Три мушкетера» и книги «Девять врат», «учебного пособия по вызыванию дьявола». Задания он получает одновременно, но у разных заказчиков. В ходе поиска он наталкивается на факты, которые позволяют ему думать, что существует некая внутренняя связь между текстами. С одной стороны, герои Дюма интересовались черной магией и даже могли в свое время быть владельцами «Девяти врат», с другой стороны, люди, имеющие отношение к «Трем мушкетерам», появляются там, где совершаются убийства, связанные с «дьявольской» линией.

Постепенно Корсо начинает чувствовать себя вовлеченным в некое действие, управляемое извне. Он должен признать, что является персонажем произведения, создаваемого в данный момент неизвестным ему автором. Решив, что линия Дюма является основной, а дьявольская лишь побочной, Корсо пытается проникнуть в логику текста, в котором ему, по всей видимости, отведена роль д'Артаньяна: его преследует Рошфор, он вступает в единоборство с миледи (Лианой Тайллефер), и за всем этим стоит незримый режиссер — Ришелье. Наконец в первый понедельник

апреля Корсо оказывается в Менге, где и обнаруживает «автора» событий, связанных с «Тремя мушкетерами», Бориса Балкана, известного литературоведа, создателя клуба Дюма.

Но на этом роман не может быть закончен, ибо, как выяснилось, связи между двумя книгами, которыми занимался Корсо, были случайными, и убийства, произошедшие из-за «Девяти врат», так и остаются нераскрытыми. Осознав ложность своей первоначальной интерпретации, Корсо должен правильно разгадать встречавшиеся ему по ходу действия знаки и обнаружить убийцу, после чего роман приходит к естественному завершению.

Взаимопроникновение «реального» и «вымышленного» миров, на котором и строится весь роман, следует принципу свободной игры. Это значит, что игровое пространство не является линейным и жестко структурированным неким набором правил. Оно допускает различные способы организации мира, существующие независимо друг от друга. Это и сконструированный единым субъектом мир клуба Дюма, в котором люди принимают на себя роли героев Дюма и действуют согласно им; это и мир мистики, противостояния дьявола и человека, в котором дьявол в образе прекрасной девушки охраняет Корсо; это и мир страстных библиофилов, для которых реальностью являются цитаты из книг; и наконец, это мир, в котором нет места ни одной из этих удивительных вещей.

Каждый мир имеет право на существование, каждый мир является реальным, каждый мир связан с другими посредством множества интертекстуальных связей. Корсо, отправляясь в путешествие по этим мирам, должен каждый раз принимать новые правила игры, устанавливаемые внутренней логикой того текста, в котором он находится. В противном случае он не сможет проникнуть в этот мир, раскрыть его для себя и, следовательно, выполнить свою задачу.

В романе ставится также проблема существования автора как высшей инстанции текста. Роман начинается с повествования от лица Бориса Балкана, претендующего на авторское всеведение и полный контроль над развитием сюжета. Но по прочтении текста обнаруживается, что, когда речь идет о дьявольской линии поиска, Балкан исчезает из поля зрения и действие начинает разви-

ваться по другому принципу: в центре событий второй заказчик Корсо — Варо Борха, мнящий себя автором и попадающий в конце концов в ловушку дьявола.

Таким образом, авторство в пространстве игры также не является абсолютной категорией и может модифицироваться от текста к тексту. Во главе угла будет свободная игра интерпретации, субъектом которой является сам читатель. Он волен извлечь любой смысл из прочитанного: насладиться детективом, волнующей душу мистикой, элементами эротики, интеллектуальными загадками (как, например, эпиграфами к главам, предлагающим авторскую интерпретацию событий), психологическими проблемами или же воспринять все это в целом и погрузиться в мир свободной игры, в котором все возможно.

М. Р. Чернышов

Риторическая молитва в русской и английской поэзии XIX века

Под молитвой мы понимаем всякое, в частности вербальное, обращение к объекту, который осознается как сакральный, то есть обладающий сверхъестественной сущностью. По-видимому, это один из древнейших речевых жанров (в бахтинском смысле), ставший литературным уже в первобытном фольклоре (заклинания духов). В системе европейских лирических жанров Нового времени молитва не была канонизирована теорией, как ода или элегия, но сам факт существования этого жанра подтверждается эмпирически. Поэтическая молитва расцвела в Ренессансе и барокко, а в классицизме бытовала в виде нескольких жестких жанровых разновидностей (гимн, подражание псалмам, духовная ода). В XIX веке в Европе, в том числе в России и Англии, произошла общая секуляризация мышления, однако это означало не конец, но усложнение религиозного чувства людей (и поэтов); вкупе с процессом распада системы классицистических жанров это при-